





Viele V.Smile™ Lernspiele für noch mehr Spaß am Lernen und Entdecken!









Spiel sie alle!

Alle V.Smile™ Lernspiele sind separat im Handel erhältlich.

Weitere spannende V.Smile™ Lernspiele folgen bald...

www.vtech.de

91-02088-XXX-000

Liebe Eltern,

*wir von **VTech**® glauben, dass unsere Kinder große Fähigkeiten in sich tragen. Um diese Fähigkeiten zu fördern, entwickeln ausgebildete deutsche Lehrer bei uns pädagogisch sinnvolle und kindgerechte Lernspielzeuge. Sie haben ein Produkt aus unserer **V.Smile**™ Reihe gekauft. Unsere **V.Smile**™ Produkte werden speziell für Kinder im Kindergarten-, Vorschul- und Schulalter entwickelt. Sie ermöglichen Ihrem Kind, sich spielerisch mit klassischen Lernthemen zu beschäftigen. Die den Kindern angeborene Freude am Lernen und Entdecken wird durch dieses motivierende Lernspielzeug verstärkt. Die Geschicklichkeit und das Reaktionsvermögen Ihres Kindes können durch die verschiedenen Lernspiele gesteigert werden. Die individuelle Gestaltung der **V.Smile**™ Produkte, die altersgemäßen Inhalte und Themen werden Ihr Kind begeistern!*

Das kindgerechte Design und die der Altersstufe angepasste Bedienung erlauben Ihrem Kind, sich spielerisch Kenntnisse und Fähigkeiten anzueignen, damit der Einstieg in die Schule leichter fällt.

*Ihrem Kind und Ihnen wünscht **VTech**® viel Spaß beim Spielen und Lernen!*

*Mehr Informationen zu **VTech**® und weiteren **VTech**® Lernspielprodukten finden Sie unter: **www.vtech.de***

EINLEITUNG

Das **V.Smile™ Lernspiel Disneys Micky Maus „Mickys magisches Abenteuer"** entführt Ihr Kind in eine märchenhafte Welt. Micky braucht dringend Hilfe, um Pluto aus dem finsteren Zauberschloss zu befreien. Auf der Suche nach Pluto muss Micky viele schwierige Hindernisse überwinden und spannende Aufgaben lösen. Für abwechslungsreichen Lernspaß sorgen zwei Spielvarianten. Im **Abenteuer-Modus** und im **Lernspiel-Modus** werden Lernthemen wie Buchstaben, Wörter, Formen, Zahlen, Zahlenfolgen und einfache Grundrechenarten behandelt sowie das logische und analytische Denken Ihres Kindes gefördert. Der **2-Spieler-Modus** sorgt für ein gemeinschaftliches Lern- und Spielvergnügen mit Freunden. **Zwei Schwierigkeitsstufen** bringen einen lang anhaltenden Spielspaß und steigern durch immer neue Anforderungen das Selbstvertrauen Ihres Kindes.

Überzeugen Sie sich selbst und erleben Sie gemeinsam mit Micky ein spannendes und magisches Abenteuer im Zauberschloss. Wir von **VTech**® wünschen Ihnen viel Spaß beim Spielen und Lernen.



INHALT DER PACKUNG

- **V.Smile™ Lernspiel Disneys Micky Maus „Mickys magisches Abenteuer"**
- Spielanleitung mit Garantiekarte

Warn- und Sicherheitshinweise:

Alle Verpackungsmaterialien wie z. B. Bänder, Plastikhalterungen und -folien, Draht und Karton sind nicht Bestandteile dieses Lernspielzeugs und müssen zur Sicherheit Ihres Kindes sofort entfernt werden.

Untersuchen Sie das Spielzeug regelmäßig auf mögliche Schäden. Öffnen Sie es niemals selbst. Reparaturen dürfen nur vom Fachpersonal durchgeführt werden.

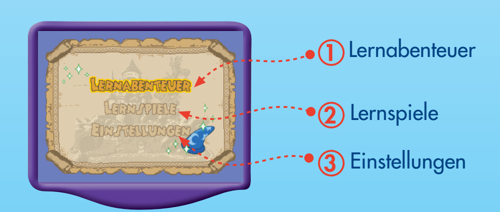
ENERGIEVERSORGUNG

Die **V.Smile™ Lernspielkassette** benötigt keine Batterien. Diese Lernspielkassette wird über die **V.Smile™ Lernkonsole** mit Strom versorgt.

HAUPTEINSTELLUNGEN

Auswahl des Spielmodus

Bewegen Sie den Joystick nach oben oder nach unten, um einen Lernspiel-Modus oder die Einstellungen auszuwählen. Drücken Sie die **OK-Taste** des Joysticks, um Ihre Auswahl zu bestätigen.



1. Lernabenteuer

In diesem Spielmodus unterstützen Sie Micky in sieben aufregenden Abenteuern dabei, den entlaufenen Pluto im geheimnisvollen Zauberschloss wiederzufinden.

Hierbei können Sie zwischen dem **Abenteuerspiel** und den **Einzelspielen** auswählen.



Im Menü Lernabenteuer haben Sie folgende Wahlmöglichkeiten:

- Im **Abenteuerspiel** führt Sie Micky nacheinander durch sieben zusammenhängende und unterschiedliche Abenteuerspiele, basierend auf der erzählten Rahmenhandlung.
- Im **Einzelspiel** können Sie unabhängig vom Ablauf der Geschichte die sieben Abenteuerspiele einzeln und nach Wunsch direkt auswählen.



- Drücken Sie **„Neues Spiel"**, um das **Abenteuerspiel** von Anfang an zu spielen.
- Drücken Sie **„Weiter"**, um ein bereits angefangenes **Abenteuerspiel** fortzusetzen.

HAUPTEINSTELLUNGEN

1.1 Abenteuerspiel

Micky führt Sie durch sieben zusammenhängende Abenteuerspiele, basierend auf der erzählten Rahmenhandlung

Wenn Sie die **V.Smile™ Lernkonsole** ausschalten, wird der aktuelle Spielverlauf des Abenteuerspiels gespeichert. Schalten Sie **V.Smile™** wieder ein und wählen Sie im Menü des Abenteuerspiels **„Weiter"**. Das Abenteuerspiel wird nun an der Stelle fortgesetzt, an der Sie es beendet haben.

Hinweis: Bitte beachten Sie, dass das Spiel nur dann fortgesetzt werden kann, wenn die Lernspielkassette in der **V.Smile™ Lernkonsole** eingesteckt bleibt und die Stromversorgung zur **V.Smile™ Lernkonsole** nicht unterbrochen wird.

1.2 Einzelspiel

Im Menü Einzelspiel können Sie je nach Wunsch eines der sieben Abenteuerspiele auswählen. Wählen Sie das gewünschte Abenteuerspiel mit dem Joystick aus und bestätigen Sie Ihre Auswahl mit der **OK-Taste** am Joystick.

2. Lernspiele

Im Menü Lernspiel können Sie frei wählen, welches Lernspiel Sie spielen möchten. Außerdem können Sie mit Hilfe des Joysticks die gewünschte Schwierigkeitsstufe wählen. Stellen Sie die Schwierigkeitsstufe **„leicht"** ein, indem Sie das entsprechende Feld mit dem einzelnen Stern aktivieren. Die Schwierigkeitsstufe **„schwer"** stellen Sie ein, indem Sie das Feld mit den zwei Sternen auf dem Bildschirm aktivieren. In diesem Menü können Sie auch die Anzahl der Spieler verändern. Wählen Sie das Feld mit einer Spielfigur, um im **1-Spieler-Modus** oder das Feld mit zwei Spielfiguren, um im **2-Spieler-Modus** zu spielen. Drücken Sie die **OK-Taste**, um Ihre Auswahl zu bestätigen. Wählen Sie zum Schluss das gewünschte Lernspiel aus und drücken Sie die **OK-Taste**, um das Lernspiel zu beginnen.

3. Einstellungen

Bewegen Sie den Joystick, um die gewünschten Einstellungen vorzunehmen und drücken Sie die **OK-Taste**, um Ihre Einstellungen zu bestätigen.



- **Musik**

Wählen Sie im Menü Musik **„Ein"**, so ist die Hintergrundmusik aktiviert.

Wählen Sie im Menü Musik **„Aus"**, so ist die Hintergrundmusik deaktiviert.

Drücken Sie die **OK-Taste**, um Ihre Einstellung zu markieren.

- **Leben**

Wählen Sie im Menü Leben **„Normal"**, so verfügen Sie insgesamt über vier Leben. Sind diese vier Leben aufgebraucht, ist das Spiel vorbei. Wählen Sie im Menü Leben **„Unendlich"**, dann stehen Ihnen unendlich viele Leben zur Verfügung.

Wenn Sie die gewünschten Einstellungen vorgenommen haben, bewegen Sie den Joystick auf das grüne Häkchen (✔) und drücken Sie die **OK-Taste**, um Ihre Einstellungen zu bestätigen.

ZUSATZFUNKTIONEN

Hilfe-Taste

Drücken Sie die **Hilfe-Taste**, damit Anweisungen wiederholt werden oder um Hinweise zu bekommen, die für die Lösung der Aufgaben nützlich sind.

Ende-Taste

Wenn Sie die **Ende-Taste** während des Spiels betätigen, wird das Spiel gestoppt und Sie werden gefragt, ob Sie das Spiel wirklich verlassen möchten. Wenn dies der Fall ist, wählen Sie die Antwort **„Ja"**. Wählen Sie **„Nein"**, wird das Spiel fortgesetzt. Drücken Sie die **OK-Taste**, um Ihre Antwort zu bestätigen.

Das mehrmalige Drücken der **Ende-Taste** ermöglicht Ihnen auch, in das gewünschte Untermenü oder Hauptmenü zu wechseln.

Lernspiel-Taste

Drücken Sie die **Lernspiel-Taste** während des Spiels, wird das Spiel gestoppt und Sie werden gefragt, ob sie das aktuelle Spiel wirklich verlassen möchten. Sie gelangen direkt in das Menü Lernspiele, wenn Sie die Frage mit **„Ja"**. beantworten. Wählen Sie **„Nein"**, wird das Spiel fortgesetzt. Drücken Sie die **OK-Taste**, um Ihre Antwort zu bestätigen.

SPIELE

Pädagogische Lerninhalte

Lernabenteuer

Spiel 1	Micky im Burgverlies	Buchstabieren
Mini-Spiel 2	Gefahren im Burgverlies	Wörter
Spiel 3	Im Zauberschloss	3D-Geometrie
Spiel 4	Micky im Turm	Logisches Denken
Mini-Spiel 5	Sternenzauber	Erinnerungsvermögen
Spiel 6	Micky der Regenmacher	Zahlenfolge
Spiel 7	Plutos Rettung	Mathematische Grundlagen

Lernspiele

Lernspiel 1	Wörter-Quiz	Fehlende Buchstaben
Lernspiel 2	Formen-Spiel	Formen unterscheiden
Lernspiel 3	Zauberspiegel	Logische Reihenfolge
Lernspiel 4	Eier-Spiel	Logisches Denken
Lernspiel 5	Waage-Spiel	Addition

Grundlegende Bedienung des Joysticks

(←)	Bewegung nach links
(→)	Bewegung nach rechts
(↑)	Bewegung nach unten
(↓)	Bewegung nach oben
ROTE Leuchttaste	Verwendung des magischen Zauberspruches
OK-Taste	Springen
(←) + OK-Taste	Nach links springen
(→) + OK-Taste	Nach rechts springen
(←) + ROTE Leuchttaste	Mit dem magischen Zauberspruch nach links zielen
(→) + ROTE Leuchttaste	Mit dem magischen Zauberspruch nach rechts zielen
(↑) + ROTE Leuchttaste	Mit dem magischen Zauberspruch nach oben zielen

Erklärung der Bildschirmanzeigen



Micky Micky ist die Spielfigur, die durch den Spieler bewegt wird.

Leben Diese Anzeige zeigt Ihnen an, über wie viele Leben Sie in diesem Spiel verfügen.

Lebenspunkte Bei dem Verlust von 8 Lebenspunkten wird ein Leben abgezogen.

Hinweise Die Hinweise helfen Ihnen bei der Lösung der gestellten Aufgaben.

Gegner Bei Berührung der Gegner gehen Lebenspunkte verloren.

Bonuspunkt Durch das Einsammeln eines Bonuspunktes wird die aktuelle Punktzahl um zwei erhöht.

Punktzahl Die Punktzahl zeigt Ihnen an, wie viele Punkte Sie bereits gesammelt haben.

LERNABENTEUER

Spiel 1 - Micky im Burgverlies



Finden Sie die fehlenden Buchstaben des angezeigten Wortes. Zünden Sie dazu die Fackeln in der richtigen Reihenfolge an. Zielen Sie mit dem magischen Zauberspruch auf die Fackeln, die Sie anzünden wollen. Drehen Sie Micky zu der erloschenen Fackel und drücken Sie die **rote Leuchttaste**. Wenn Sie den richtigen Buchstaben gewählt haben, brennt die Fackel weiter. Haben Sie den falschen Buchstaben gewählt, geht die Fackel nach kurzer Zeit wieder aus.

Lerninhalt: Buchstabieren



Leicht: Lernen Sie das Buchstabieren von Wörtern, indem Sie die richtigen Buchstaben auswählen.



Schwer: Lernen Sie das Buchstabieren von Wörtern, indem Sie die richtigen Buchstaben auswählen. Die fehlenden Buchstaben werden Ihnen in dieser Schwierigkeitsstufe nicht mehr angezeigt.

Mini-Spiel 2 - Gefahren im Burgverlies



In diesem Lernspiel wird Ihnen ein Wort angezeigt. Springen Sie auf die Plattform mit dem passenden Objekt. Zur Auswahl der richtigen Plattform bewegen Sie den Joystick oder drücken Sie die entsprechende **Leuchttaste**. Bestätigen Sie Ihre Auswahl mit der **OK-Taste**.

Tipp: Passen Sie auf die herabfallenden Steine auf.

Lerninhalt: Wörter



Leicht: Lernen Sie neue Wörter durch die abgebildeten Objekte kennen. Die Auswahl des richtigen Objekts wird durch den Anfangsbuchstaben auf dem Bild erleichtert.



Schwer: Lernen Sie schwierigere Wörter durch die abgebildeten Objekte kennen. In dieser Schwierigkeitsstufe fällt die Anzeige des Anfangsbuchstabens auf den Bildern mit den Objekten weg und erschwert so die Lösung der Aufgaben.

Spiel 3 - Im Zauberschloss



Ihre Aufgabe in diesem Lernspiel ist es, die vorgegebenen 3D-Formen einzusammeln. Schauen Sie genau hin, um die richtigen Formen zu erkennen. Zielen Sie mit dem magischen Zauberspruch auf die gewünschte Form. Befindet sich die gesuchte Form über Micky, drücken Sie den Joystick nach oben und betätigen Sie die **rote Leuchttaste**.

Lerninhalt: 3D-Geometrie



Leicht: Lernen Sie die Unterscheidung vieler verschiedener 3D-Formen und sammeln Sie jeweils gleiche Formen ein. Als Hilfe zeigt Ihnen eine Statue die gesuchte 3D-Form an.



Schwer: Lernen Sie die Unterscheidung vieler verschiedener 3D-Formen und sammeln Sie die jeweils gesuchten Formen ein. Um Ihnen die Lösung der Aufgabe zu erschweren, wird die gesuchte 3D-Form nicht angezeigt.

Spiel 4 - Micky im Turm



Schieben Sie die Teile der Leiter zusammen, um immer höher im Turm hinauf zu gelangen. Um die Teile der Leiter zusammenzufügen, hüpfen Sie auf die mit den Pfeilen markierten Steine auf dem Fußboden. Achten Sie dabei auf die umherfliegenden Fledermäuse.

Lerninhalt: Logisches Denken



Leicht: Fügen Sie zwei Teile der Leiter zusammen, um auf die Spitze des Turms zu gelangen.



Schwer: Fügen Sie drei Teile der Leiter zusammen, um auf die Spitze des Turms zu gelangen.

Mini-Spiel 5 - Sternenzauber



Schauen Sie genau hin und prägen Sie sich die Reihenfolge der aufleuchtenden Sterne ein. Geben Sie dann die richtige Reihenfolge mit Hilfe der **bunten Leuchttasten** ein. Nach jeder erfolgreichen Eingabe kommt ein weiterer Stern hinzu.

Pädagogischer Lerninhalt: Erinnerungsvermögen

 **Leicht:** Das Spiel beginnt mit zwei Sternen. Die Reihenfolge wächst nach jeder erfolgreichen Eingabe um einen Stern.

 **Schwer:** Das Spiel beginnt mit drei Sternen. Die Reihenfolge wächst nach jeder erfolgreichen Eingabe um einen Stern.

Spiel 6 - Micky der Regenmacher



Lassen Sie die Bohnenranken wachsen und klettern Sie gemeinsam mit Micky bis hoch in die Wolken. Ihnen wird eine unvollständige Zahlenfolge angezeigt. Einige Wolken sind mit unterschiedlichen Zahlen versehen. Wählen Sie die Wolke mit der passenden Zahl mit Hilfe des magischen Zauberspruches aus. Befindet sich die Wolke über Micky, drücken Sie den Joystick nach oben und betätigen Sie die **rote Leuchttaste**. Bei einer richtigen Antwort regnet es und die Bohnenranke wächst und wächst und trägt Sie immer näher zu den Wolken hinauf. Bei einer falschen Antwort hüten Sie sich vor dem gefährlichen Blitz.

Lerninhalt: Zahlenfolgen

 **Leicht:** Lernen Sie die Zahlenfolge im Zahlenraum bis 25 von klein nach groß und umgekehrt oder in Zweierschritten.

 **Schwer:** Lernen Sie die Zahlenfolge im Zahlenraum bis 60 von klein nach groß und umgekehrt oder in Zweierschritten.

Spiel 7 - Plutos Rettung



Stoppen Sie die Wasserfälle, indem Sie die gestellten Rechenaufgaben richtig lösen. Über Ihnen erscheinen zwei Kugeln mit unterschiedlichen Ergebnissen zur gestellten Aufgabe. Wählen Sie die Kugel mit dem richtigen Ergebnis mit Hilfe des magischen Zauberspruches aus. Stellen Sie sich unter die gewünschte Kugel, drücken Sie den Joystick nach oben und betätigen Sie die **rote Leuchttaste**. Ist Ihre Antwort richtig, wird der Wasserfall gestoppt.

Lerninhalt: Mathematische Grundlagen



Leicht: Lernen Sie einfache Additionsaufgaben im Zahlenraum bis 10 zu lösen.



Schwer: Lernen Sie schwierigere Additions- und Subtraktionsaufgaben im Zahlenraum bis 10 zu lösen.

LERNSPIELE

Lernspiel 1 - Wörter-Quiz



Micky denkt sich ein Wort aus, welches zusammen mit einem kleinen Bild auf dem Bildschirm erscheint. Aus den farbigen Töpfen erscheinen unterschiedliche Buchstaben. Achten Sie auf die Frage und geben Sie Ihre Antwort mit Hilfe einer **bunten Leuchttaste** ein.

Lerninhalt: Fehlende Buchstaben



Leicht: Ihre Aufgabe ist es, den Buchstaben zu finden, der in dem angezeigten Wort nicht vorkommt. Hierzu erscheinen aus den vier bunten Töpfen verschiedene Buchstaben. Wählen Sie den richtigen Buchstaben mit Hilfe der **bunten Leuchttasten** aus.



Schwer: Auf dem Bildschirm wird Ihnen ein unvollständiges Wort angezeigt. Ihre Aufgabe ist es, den Buchstaben zu finden, der in diesem Wort fehlt. Aus den vier bunten Töpfen erscheinen vier verschiedene Buchstaben. Wählen Sie den richtigen Buchstaben mit Hilfe der **bunten Leuchttasten** aus.

Lernspiel 2 - Formen-Spiel



Auf vier verschiedenen Sockeln werden 3D-Formen angezeigt. Schauen Sie genau hin, um welche Formen es sich handelt. Alle Formen werden nach kurze Zeit abgedeckt und Sie werden aufgefordert eine bestimmte Form wiederzufinden. Aber Vorsicht, achten Sie auch auf die magischen Zaubertricks von Micky. Geben Sie Ihre Antwort mit Hilfe der **bunten Leuchttasten** ein.

Lerninhalt: Formen unterscheiden



Leicht: Finden Sie die richtige Form. Hierbei handelt es sich um einfache 3D-Formen. Bevor Sie antworten, können die Formen maximal zweimal von Micky vertauscht werden.



Schwer: Finden Sie die richtige Form. Die 3D-Formen in dieser Schwierigkeitsstufe sind schwieriger zu unterscheiden. Bevor Sie antworten, können die Formen maximal dreimal von Micky vertauscht werden.

Lernspiel 3 - Zauberspiegel



Verfolgen Sie genau die Bewegungen, die Micky vor dem großen Zauberspiegel macht. Die einzelnen Bewegungen erscheinen über dem großen Zauberspiegel nacheinander in Form von Bildern. Ergänzen Sie die Reihenfolge, indem Sie das fehlende Bild mit Hilfe der **bunten Leuchttasten** auswählen.

Lerninhalt: Logische Reihenfolge



Leicht: Micky macht nacheinander 5 Bewegungen. Ergänzen Sie die richtige Reihenfolge. In dieser Schwierigkeitsstufe kommen zwei Arten von Bewegungen vor.



Schwer: Micky macht nacheinander 5 Bewegungen. Ergänzen Sie die richtige Reihenfolge. In dieser Schwierigkeitsstufe kommen drei Arten von Bewegungen vor.

Lernspiel 4 - Eier-Spiel



Hoppla, ein Ei kommt ins Rollen und fällt hinab. In welches Nest wird das Ei wohl fallen? Verfolgen Sie das rollende Ei und wählen Sie das Nest aus, in welches das Ei fallen wird. Zum Auswählen des Nestes drücken Sie die entsprechende **farbige Leuchttaste**.

Tipp: Das Ei ändert an jeder Verzweigung die Richtung.

Lerninhalt: Logisches Denken



Leicht: In diesem Lernspiel wird das logische Denken trainiert. Versuchen Sie anhand der einfach aufgebauten Bohnenranke so schnell wie möglich herauszufinden, in welches Nest das Ei fallen wird.



Schwer: Die Bohnenranke in dieser Schwierigkeitsstufe ist noch verzweigter, dadurch ist es schwieriger herauszufinden, in welches Nest das Ei fallen wird.

Lernspiel 5 - Waage-Spiel



Bringen Sie die Waage mit Hilfe von Objekten ins Gleichgewicht. Fügen Sie der rechten Seite der Waage so viele Objekte hinzu, dass die Waage ausgeglichen ist. Wählen Sie die richtige Antwort mit Hilfe der **farbigen Leuchttasten** aus.

Pädagogischer Lerninhalt: Addition



Leicht: Gleichen Sie die Waage aus, indem Sie die richtige Anzahl von Objekten auf der rechten Seite der Waage ablegen.



Schwer: Gleichen Sie die Waage aus, indem Sie die passende Zahl auf der rechten Seite der Waage ablegen.

PFLEGEHINWEISE

1. Reinigen Sie das Spielzeug bitte nur mit einem leicht feuchten Tuch.
2. Setzen Sie das Spielzeug niemals für längere Zeit der direkten Sonneneinstrahlung aus und lassen Sie es nie in der Nähe einer Hitzequelle stehen.
3. Lassen Sie das Lernspielzeug bitte nicht herunterfallen und öffnen Sie es nicht.
4. Halten Sie das Spielzeug fern von Feuchtigkeit und lassen Sie kein Wasser darauf kommen.

EMPFEHLUNG

Wir von **VTech**® empfehlen den Eltern, die Kinder gerade in der Einführungsphase nicht mit der **V.Smile**™ **Lernkonsole** alleine spielen zu lassen. Bitte beachten Sie, dass eine längere Konzentration und eine kurze Entfernung zum Bildschirm des Fernsehgeräts zu Übermüdung führen kann.

Wir empfehlen daher, während des Spiels einen möglichst großen Abstand zum Fernsehgerät zu wählen und eine Pause von jeweils 15 Minuten nach jeder Stunde, die Ihr Kind gespielt hat, einzuplanen.

PROBLEMLÖSUNG

Bitte schalten Sie die **V.Smile**™ **Lernkonsole** zum Einstecken bzw. Herausnehmen der Lernspielkassette aus. Sollten Sie diesen Hinweis nicht beachten, kann dies zu Fehlfunktionen bzw. zum Defekt der **V.Smile**™ **Lernkonsole** führen. Bei einer Fehlfunktion reagiert die **V.Smile**™ **Lernkonsole** weder auf das Ein- noch auf das Ausschalten. Betätigen Sie in diesem Fall die **Reset-Taste** an der Unterseite der **V.Smile**™ **Lernkonsole**. Führt das Drücken der **Reset-Taste** ebenfalls nicht zum gewünschten Erfolg, unterbrechen Sie für kurze Zeit die Stromzufuhr zur **V.Smile**™ **Lernkonsole** (Entfernen von Batterien und Netzteil).

HINWEIS
Die Entwicklung von Kinderspielzeug ist eine verantwortungsvolle Aufgabe, die wir von **VTech**® sehr ernst nehmen. Wir bemühen uns sehr, die Richtigkeit unserer Informationen sicherzustellen - unsere Qualitätskontrolle ist äußerst streng. Dennoch können auch uns Fehler unterlaufen oder Erkenntnisse werden einfach von der Zeit überholt. Sollten Sie also Verbesserungsvorschläge haben oder sachliche Fehler entdecken, wenden Sie sich bitte an unseren Kundendienst. Wir sind dankbar für Ihre Hinweise und werden Ihre Anregungen gerne überdenken.

Serviceadresse für Anfragen und Hinweise in Deutschland:

VTech® Electronics Europe GmbH

Kundenservice

Martinstr. 5

D-70794 Filderstadt

E-Mail: info@vtech.de

Hotline: 0180/500 10 64 (Mo-Fr von 8-12 Uhr; 0,12€/Min.)

Für eine schnelle Abwicklung Ihrer Anfragen bitten wir Sie, folgende Informationen bereit zu halten:

- **Name des Produkts oder ggf. die Artikel-Nummer**
- **Beschreibung des Problems**
- **Kaufdatum**

Garantie- und Reklamationsfälle/Defekte Geräte:

Sollte das Gerät auch nach Beachtung der Hinweise immer noch nicht ordnungsgemäß funktionieren, wenden Sie sich bitte an den Fachhändler, das Warenhaus oder den Versandhandel, bei dem Sie das Gerät gekauft haben.

Garantiekarte

Lieber Kunde,

bitte behalten Sie diese Karte, um sie bei Reklamationen dem defekten Gerät beizulegen. Diese Garantiekarte ist nur zusammen mit dem Original-Kaufbeleg gültig.

Bitte beachten Sie, dass die Reparatur Ihres **VTech**® Produktes nur dann kostenlos ausgeführt werden kann, wenn

- die Garantiezeit (2 Jahre) nicht überschritten ist
- und der Defekt durch die Garantieleistungen abgedeckt wird.

Wird der Defekt von der Garantieleistung abgedeckt, dann wenden Sie sich bitte direkt an Ihren Händler (mit dem defekten Gerät, diesem Garantieschein und dem Original-Kaufbeleg).

Defekt: ____________________

Produktname: ____________________

Absender:

Name: ____________________

Straße: ____________________

PLZ: __________ Ort: ____________________

Telefon: ____________________

__________ Kaufdatum

__________ Stempel des Händlers





Garantieleistungen

Sie sind Besitzer eines hochwertigen Lernspielzeuges von **VTech**®, das mit größter Sorgfalt hergestellt wurde und einer strengen Qualitätskontrolle unterlag.

Sollte dennoch ein Defekt an Ihrem Lernspielzeug auftreten, so bieten wir Ihnen folgende Garantieleistungen:

- Garantiezeitraum: 2 Jahre ab Kaufdatum
- Garantieumfang: Schäden am Produkt, die nicht durch unsachgemäßen Gebrauch hervorgerufen wurden.
- Von der Garantie ausgenommen sind Schäden, die durch Nichtbeachten der Bedienungsanleitung bzw. unsachgemäßen Gebrauch oder durch ausgelaufene Batterien entstanden sind.
- Von der Garantie ausgenommen sind auch Transportschäden oder Schäden, die auf eine mangelhafte Verpackung zurückzuführen sind.

Bei **Problemen oder Fragen** wenden Sie sich bitte an unseren Kundenservice:

VTech® Electronics Europe GmbH
Kundenservice
Martinstr. 5
D-70794 Filderstadt
E-Mail: info@vtech.de
Hotline: 0180/500 10 64 (Mo-Fr von 8-12 Uhr; 0,12 €/Min.)

